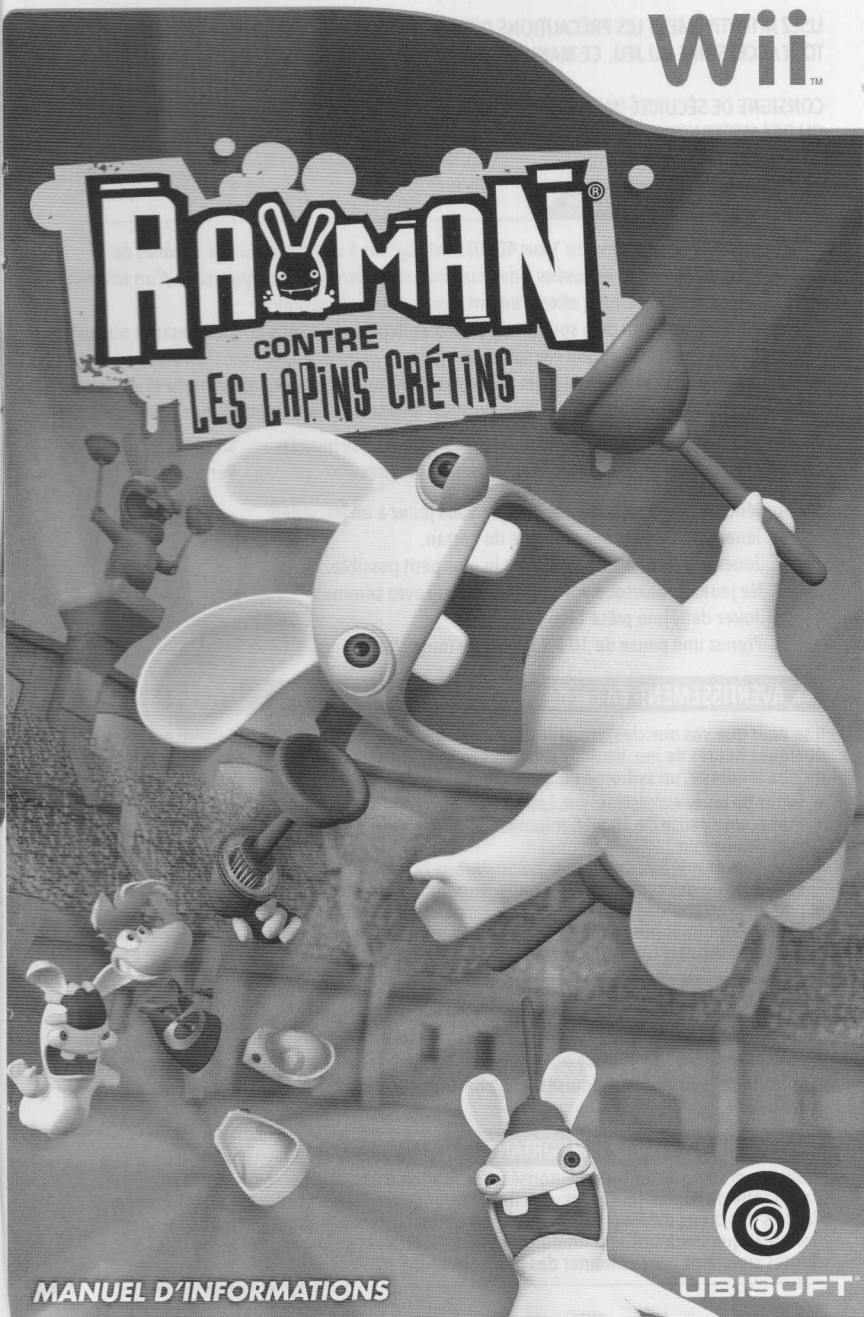
Wii™

RAYMAN® CONTRE LES LAPINS CRÉTINS



MANUEL D'INFORMATIONS

UBISOFT

LISEZ ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE WII ® OU TOUT ACCESSOIRE OU JEU. CE MANUEL CONTIENT DES CONSIGNES DE SANTÉ ET SÉCURITÉ.

CONSIGNE DE SÉCURITÉ IMPORTANTES: LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT DE JOUER OU DE LAISSER VOTRE ENFANT JOUER.

⚠ AVERTISSEMENT – Crises

- Certaines personnes (environ 1 sur 4000) sont sujettes à des crises ou des troubles de la vision lorsqu'elles sont exposées à des lumières scintillantes, telles que celles d'un téléviseur ou d'un jeu vidéo, même si elles n'en ont jamais subi auparavant.
- Toutes personne ayant déjà souffert de crise d`épilepsie, de pertes de connaissance ou autres symptômes épileptiques doit consulter un médecin avant de jouer à tout jeu vidéo.
- Les parents doivent surveillez leurs enfants lorsque ceux-ci jouent. Interrompez toutes partie et consultez un médecin lorsque vous ou votre enfant ressent les symptômes suivants :

Convulsions	Convulsions des yeux ou des muscles	Troubles de la vision
Pertes de connaissance	Mouvements involontaires	Pertes d'équilibre

Pour réduire les risques de crise lorsque vous jouez à un jeu vidéo:

1. Tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
2. Jouez sur un écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou avez sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairé.
5. Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

⚠ AVERTISSEMENT- En cas de douleurs persistantes

Il se peut que vos muscles, vos articulations, vos yeux ou votre peau vous fassent mal après quelques heures de jeu. Veuillez suivre les conseils suivants pour éviter les douleurs, telles qu'une tendinite, un sydrome du canal carpien ou une irritation de la peau:

- Évitez de jouer excessivement. Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez que vous n'en avez pas besoin.
- Si vous avez mal aux mains, aux poignets, aux bras ou vos yeux sont fatigués ou irrités ou si vous avez un des symptômes suivants: engourdissements, étourdissements, brûlure ou raideurs, arrêtez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer.
- Si les symptômes plus haut persistent après avoir joué ou pendant que vous jouez, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Mal du virtuel

L'utilisation de jeux vidéos peut entrainer des sensations de malaise. Si votre enfant ou vous avez des sensations de malaise ou des nausés lorsqu'il joue à la console, interrompez la partie et faites-le se reposer. Ne conduisez, ni n'effectuez aucune activité fatiguante avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils non autorisés. L'utilisation d'un appareil non autorisé invalidera la garantie de Nintendo. Copier un jeu de Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois des droits d'auteur national et international. Les copies d'archive ou de secours informatique (back up) sont interdites et non nécessaires pour protéger le logiciel. Toutes violations peut entraîner des poursuites.

Official Nintendo Seal	Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matiere de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre systeme Nintendo.	
TOUS PUBLICS E CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB	Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo.	
DOLBY PRO LOGIC II	Manufacturé sous la licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.	Licensed by Nintendo Nintendo

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE 3

COMMANDES 3

MENU PRINCIPAL 3

MENU PAUSE 4

INTRODUCTION 5

PERSONNAGES PRINCIPAUX 5

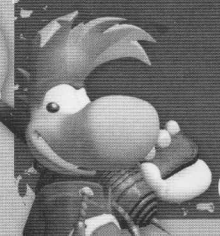
MODE HISTOIRE 7

MODE SCORE 10

TRUCS ET ASTUCES 10

SUPPORT TECHNIQUE 11

GARANTIES 12

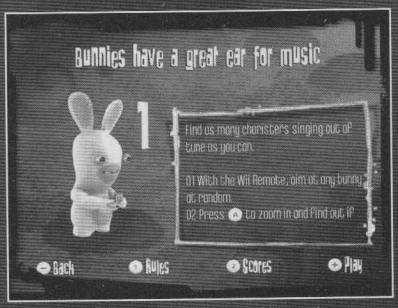


DÉMARRAGE

Pour débuter, insère le disque du jeu Rayman® contre les lapins crétins dans la fente de la console Wii™ et appuie sur le bouton Power.

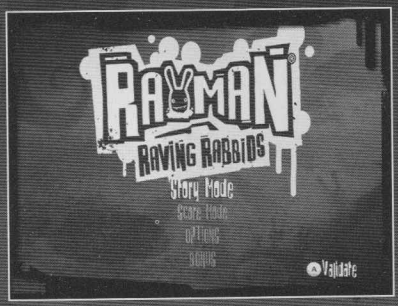
COMMANDES

Bouton A	Entrer/Valider/Accepter
Bouton -	Retour
Bouton +	Suivant/Auto-valider/Jouer
Bouton 1	Voir les règles/ Annuler/ Effacer le profil
Bouton 2	Voir les scores/ Pause



Avant chaque mini-jeux, suis le tutorial et les lapins te montreront quoi faire.

MENU PRINCIPAL



Pointe avec la télécommande Wii sur le texte et appuie sur le bouton A pour valider ton choix.

Mode Histoire

Sélectionne ce mode de jeu si tu veux jouer en solo et vivre les aventures de Rayman dans l'ordre chronologique. C'est le seul moyen de débloquer de nouveaux jeux pour le mode score.

Mode score

Sélectionne ce mode de jeu si tu veux accéder directement aux jeux que tu as débloqués en mode Histoire. Ce mode te permet de jouer en solo ou en multi jusqu'à quatre joueurs.

Bonus

Sélectionne cette option pour accéder aux bonus (vidéos, artworks…) que tu as obtenus dans le mode Score.

Options

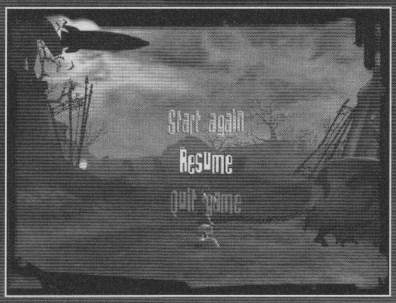
Allez à ce menu pour modifier les options du jeu :

- **Audio :** Dans ce menu, vous pouvez choisir le type de son (stereo ou mono) et ajuster le volume principal, le volume des voix, de la musique et des effets spéciaux.
- **Video :** Dans ce menu, vous pouvez choisir le mode de l'écran : 4/3, 4/3 avec bandes noires, scan progressif ou 16/9.
- **Commande :** Dans ce menu vous pouvez choisir d'activer le mode «Rumble» de la télécommande Wii.

MENU PAUSE

Si à un moment du jeu tu as un coup de barre, tu peux appuyer sur le bouton + pour mettre le jeu en pause.

À partir du menu pause tu peux **Quitter, Reprendre** la partie ou **Réessayer** le jeu.



INTRODUCTION

Les lapins s'apprêtent à mettre à exécution le plan qu'ils préparent depuis des années.

Rayman est en train de pique-niquer tranquillement avec les bébés Globox quand soudain les lapins sortent du sol, les enlèvent tous et les précipitent au cachot. Rayman est jeté dans une immense arène sous les yeux d'une foule hostile de lapins. À partir de ce jour, uniquement pour s'amuser à ses dépens, les lapins vont lui faire subir des séries d'épreuves.

À toi de les gagner toutes et de libérer Rayman.

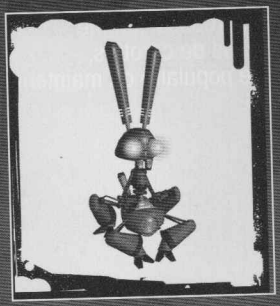
PERSONNAGES PRINCIPAUX

Rayman

Rayman s'est laissé surprendre par cette invasion venue de l'intérieur. Quelles sont les intentions des lapins ? Difficile à dire.

Mais maintenant ils sont partout et leur psychologie atypique en fait des adversaires redoutables et imprévisibles.

Quelques-uns des lapins



Pink

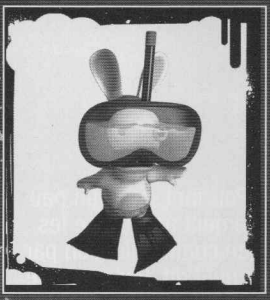
Pink est muet et timide. Pourtant, avec un peu de patience on peut facilement apprendre les rudiments de son mode de communication par gestes et comprendre ce qu'il dit. Par exemple, « Hey !! Salut vieux, ça gaze ? » se traduit dans son langage par un tir de missile à tête chercheuse. (Il est vrai qu'à la longue, on peut reprocher à Pink de ne savoir dire que « Hey !! Salut vieux, ça gaze ? ».)

Sergueï

Sergueï est un tendre. Par pure coquetterie, il porte en permanence une délicieuse muselière en métal finement ouvragé. Sa joie de vivre et son sens de la répartie en font un compagnon de vie très agréable. Il est toujours enclin à mille facéties comme vous broyer les phalanges, intervertir vos clavicules ou même faire des scoubidous avec vos auriculaires.

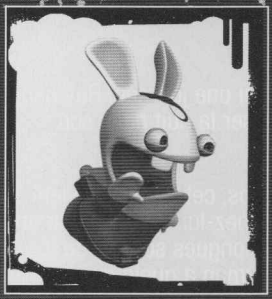
Le professeur Barranco

Le professeur Barranco est un scientifique. Il rédige en ce moment une thèse assez pointue sur la thermodynamique et la résistance des matériaux. Pour l'instant, il accumule des centaines de données expérimentales, principalement sur la résistance des os du crâne aux impacts de gourdin, d'une part, et aux fortes températures générées par l'explosion de cadeaux piégés d'autre part.



Les Lapins-grenouilles

Les Lapins-grenouilles font partie des commandos d'élite. Ce sont de redoutables combattants. Ils sont systématiquement affectés aux missions les plus dangereuses comme prendre d'assaut un bar à jus de carottes, s'infiltrer dans une chorale populaire ou maintenir l'ordre devant les toilettes.



Clark

Clark n'est pas un lapin comme les autres. Ses super-pouvoirs lui permettent d'accomplir des exploits sportifs qui forcent le respect et l'admiration de tous.

Il est l'inventeur et champion incontesté d'un nouveau type de biathlon (le combiné enchaîné : Vol Descendant + Course Souterraine Verticale).

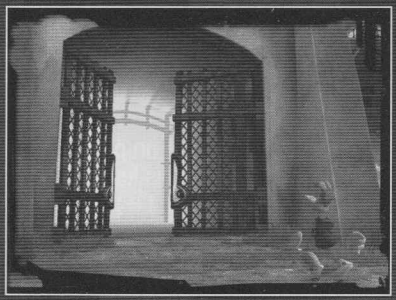
Son record personnel : 2300 mètres de VD + 47 cm de CSV.

MODE HISTOIRE

Jeux

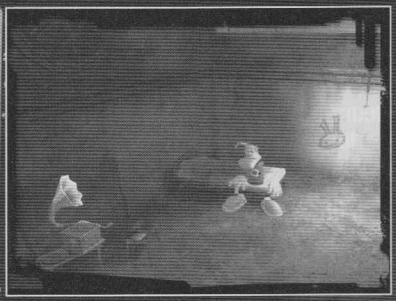
Rayman est maintenant le jouet des lapins. Chaque matin, il est jeté dans l'arène et doit disputer les quatre épreuves de qualification réparties derrière les quatre petites portes.

Il faut qu'il remporte au minimum trois de ces quatre épreuves pour pouvoir accéder à la porte de l'épreuve finale du jour.



Avant chaque jeu s'affiche une page expliquant l'objectif à atteindre dans le jeu et les commandes pour y arriver. Si tu vois une flèche en bas à droite de cette page, pointe < Règles > avec la télécommande Wii et appuie sur le bouton A pour accéder à la page suivante.

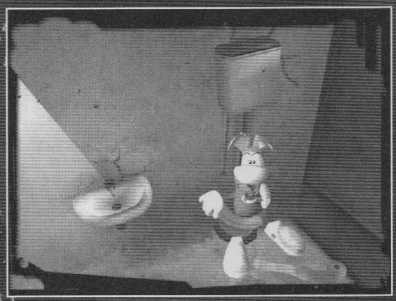
Cachot



Lorsqu'il a fini une journée, Rayman retourne passer la nuit dans son cachot.

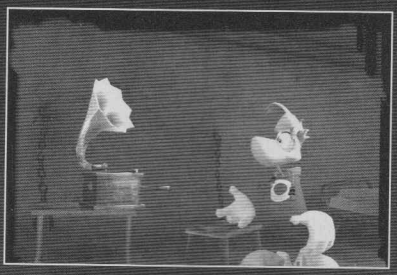
Au fil du temps, cet endroit devient un peu son chez-lui. Pour se distraire pendant ces longues soirées de captivité, Rayman a quelques occupations. Dirige-toi vers ces différents points à l'aide du Stick directionnel et appuie sur le bouton A pour valider ton choix.

Les toilettes



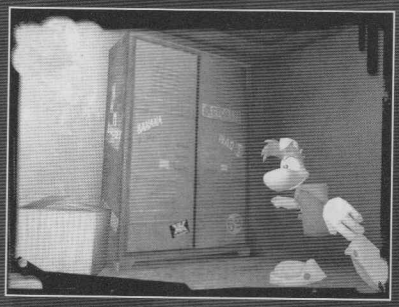
C'est l'endroit où Rayman retourne régulièrement pour… faire un point sur tout ce qui lui est arrivé dans la journée. Tu accèdes ainsi à tous les jeux des journées que tu as finies. Si tu as envie de rejouer à un jeu qui t'a plu, ou d'en essayer un que tu as zappé, c'est là qu'il faut aller. Si tu réussis à compléter les 5 jeux d'une même journée, tu gagneras des cadeaux qui rendront ta captivité plus agréable.

Jukebox



Avec le juke-box du cachot, tu peux écouter les musiques que tu as gagnées en complétant les épreuves des journées, histoire de garder le rythme pour faire danser les lapins.

Armoire à costumes



Dans cette armoire, Rayman range toutes les tenues qu'il a gagnées en complétant les journées. N'hésite pas à l'ouvrir pour te faire un petit relooking de temps en temps.

Sauvegarde en mode histoire

La sauvegarde s'effectue automatiquement à chaque fin de journée quand tu reviens au cachot. Cette icône s'affiche tant que la sauvegarde est en cours :

Attention : si tu interromps le jeu avant la fin d'une journée, tu perdras toute ta progression de la journée.

MODE SCORE

Sélectionne ce mode de jeu si tu veux accéder directement aux jeux que tu as débloqués en mode Histoire. Ce mode te permet de jouer en solo ou en multi jusqu'à quatre joueurs.

Jouer seul

Une fois que tu as sélectionné le mode Score, tu as accès à la liste des jeux disponibles. Sélectionne celui que tu veux lancer et essaye donc de battre ton record.

Jouer à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs)

Joueurs

En **Versus**, le deuxième joueur sera ton adversaire tandis qu'en Coop tu devras en faire ton allié : vous partagerez les mêmes points de vie et le même score.

Organisation

En mode **Tour par tour**, chaque joueur joue à son tour, tandis qu'en **Simultané**, les joueurs jouent sur le même écran.

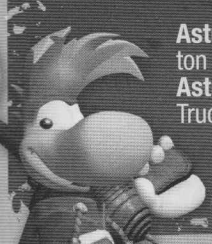
Sauvegarde en mode score

La sauvegarde s'effectue automatiquement à chaque fois qu'un score est battu. Pour chaque jeu, les points gagnés sont convertis et ajoutés à un score global qui te permet de débloquer des bonus (vidéos ou nouveaux challenges).

Code internet

En mode Score, ton objectif est d'exploser les scores. A chaque fin de jeu, tu reçois un code internet que tu peux entrer sur www.raymanzone.com pour comparer ta performance avec celles des joueurs du monde entier. Chaque jeu a son propre code internet qui reflètera ton score. Essaie d'atteindre le sommet du classement !!

TRUCS ET ASTUCES



Astuce n°1 : Reporte-toi vite à la section Trucs et astuces de ton manuel !
Astuce n°2 : Relis attentivement l'astuce n°1 de la section Trucs et astuces de ton manuel !

SUPPORT TECHNIQUE

Avant de contacter le service du support technique d'Ubisoft Canada, veuillez lire ce manuel. Par ailleurs, vous pouvez aussi naviguer dans notre section Questions/Réponses (FAQ) ou dans notre base de données du support technique sur notre site Internet : http://supportca.ubi.com. Vous y trouverez nos informations les plus récentes et les dernières mises à jour (patches) depuis la parution du jeu. Si jamais vous contactez notre service de support technique, veuillez nous fournir le nom complet du jeu.

Contactez nous par internet :

C'est la meilleure façon de nous rejoindre. Notre site Internet est disponible 24 heures par jours, 7 jours par semaine et contient notre information la plus à jour de notre service du support technique. Nous mettons à jour quotidiennement notre page Web, nous vous invitons donc à la visiter en premier lieu pour vos problèmes. Voici son adresse : http://supportca.ubi.com.

Contactez nous par message internet :

Notre façon la plus rapide de vous répondre est par notre service de message Internet. Visitez-le au lien suivant : http://supportca.ubi.com. À partir de ce site, vous pourrez entrer sur le centre de solutions d'Ubisoft où vous pourrez naviguer dans notre liste de Questions/Réponses (FAQ), chercher les problèmes et les solutions dans notre base de données, ou, pour une réponse rapide, envoyer par message Internet, une requête à notre personnel du support technique. Il peut prendre jusqu'à 72 heures pour vous répondre à votre question, dépendamment du volume de messages reçus.

Contactez nous par téléphone :

Vous pouvez aussi nous rejoindre par téléphone à ce numéro : 1-866-824-6515. Notez que ce numéro est seulement pour l'assistance technique. Aucun indice ou astuce ne sera donné par le service téléphonique du support technique. Lorsque vous téléphonez à notre ligne de support technique, veuillez vous assurer d'avoir toutes les informations en main. Notre service téléphonique du support technique est disponible du lundi au vendredi de 7h00 à 16h00 (heure de l'Est) et vous devez laisser un message dans notre boîte vocale.

Contactez nous par courrier :

Voici notre adresse postale pour le service du support technique :
Support technique Ubisoft
5505, boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc, H2T 1S6

Politique de retour

Veuillez ne pas envoyer de jeux directement à Ubisoft avant d'avoir contacté notre service technique. Notre politique de retour est gérée par le détaillant ou par notre site d'achat en ligne. Si vous avez endommagé ou brisé un jeu, veuillez consulter notre liste de Questions/Réponses (FAQ) et vérifier la dernière politique de remplacement et de prix. Nous n'accepterons pas des retours et des échanges non sollicités sans auparavant avoir eu l'approbation et le numéro d'autorisation du retour de matériel d'un représentant du support technique.

GARANTIES

Ubisoft garantit à l'acquéreur d'origine que ses produits sont exempts de défaillance matérielle et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Les produits Ubisoft sont vendus tels quels, sans aucune garantie expresse ou tacite, et Ubisoft n'est pas responsable des pertes ou des dommages résultant de l'utilisation de ses produits. Ubisoft s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, soit à remplacer gratuitement un produit défectueux, dans la mesure où l'article défectueux est renvoyé au magasin où il a été acquis initialement, avec une preuve d'achat datée, soit à réparer ou à remplacer le produit défectueux sans frais, selon l'option choisie par Ubisoft, lorsqu'il est accompagné d'une preuve d'achat et envoyé à nos bureaux avec affranchissement payé d'avance. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale, et s'annule si la défaillance du produit s'avère être le résultat d'une utilisation abusive, déraisonnable, d'un mauvais traitement, ou d'une négligence envers le produit.

Restrictions

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie, et aucune prétention ou demande de paiement de quelque sorte que ce soit ne peut contraindre ou obliger Ubisoft. Toutes garanties tacites s'appliquant aux produits Ubisoft, y compris les garanties de qualité marchande et d'utilisation dans un but spécifique, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours mentionnée ci-dessus. Ubisoft ne sera en aucun cas responsable des préjudices spéciaux, accessoires ou corrélatifs résultant de la possession, de l'utilisation ou de défaillances des produits Ubisoft. Certains États n'autorisent pas de restrictions en ce qui concerne la durée d'une garantie tacite et/ou d'exclusions ou de restrictions envers les détériorations accessoires ou corrélatives. Par conséquent, les restrictions et/ou les exclusions de responsabilité citées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et il est également possible que vous ayez d'autres droits, selon l'État où vous vous trouvez.

Remarque

Ubisoft se réserve le droit d'apporter des améliorations à ses produits à tout moment, et ce, sans préavis.

Remboursements

Ubisoft ne peut fournir de remboursements ou encore échanger les produits renvoyés contre un crédit autre que le remplacement pour un produit identique. Toute demande de remboursement d'un produit doit se faire au magasin où l'achat s'est effectué, car les points de vente au détail établissent leur propre politique de remboursement. Cette politique ne couvre que les remplacements de produits identiques.

Remplacements de produits/documentation

Veuillez contacter directement un représentant du support technique de Ubisoft avant de nous envoyer votre produit. Très souvent, un remplacement n'est pas la meilleure solution. Nos représentants du support vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire ou disponible. Vous devrez tout d'abord vous procurer un numéro de ARM (autorisation de renvoi de matériel) afin que votre renvoi ou votre remplacement puisse s'effectuer. Votre demande de remplacement ne pourra pas se faire sans ce numéro de ARM.

Si nous déterminons qu'un renvoi ou un remplacement est nécessaire

Lors de la période de garantie de 90 jours : veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'une copie du ticket de caisse d'origine, indiquant la date d'acquisition, une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale) et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous. Si le produit a été endommagé à la suite d'une mauvaise utilisation ou d'un accident (fissures, rayures), ou si vous n'avez pas de ticket de caisse daté, alors cette garantie de 90 jours s'annule et vous devrez suivre les instructions concernant les renvois effectués après la période de garantie de 90 jours.
Après la période de garantie de 90 jours : veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'un chèque ou d'un mandat d'une valeur correspondant à votre produit (voir les frais de remplacement ci-dessous) rédigé à l'ordre de Ubisoft, avec une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale), le numéro de ARM, et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous.

Frais de remplacement

Notre grille de frais de remplacement la plus récente est disponible en ligne. Veuillez consulter http://support.ubi.com pour obtenir la grille tarifaire mise à jour.

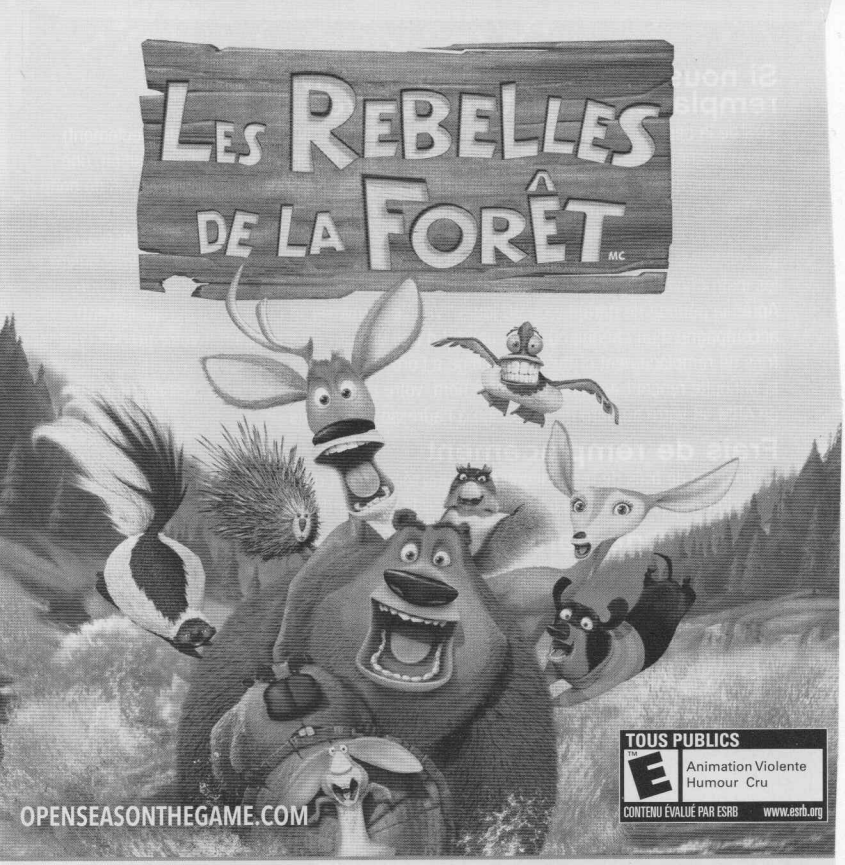
Adresse de garantie et information personne ressource

Téléphone : 1 800 UBI-6515 / Horaires : 7 h – 16 h (heure de l'Est), du lundi au vendredi
Adresse : Support Ubisoft, 5505, Boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc. H2T 1S6.

Veuillez utiliser une méthode de livraison traçable lorsque vous envoyez des produits à Ubisoft.

Rayman Raving Rabbids™
PREUVE D'ACHAT

© 2006 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Rayman, Rayman Raving Rabbids, le personnage de Rayman, Ubisoft, Ubi.com et le logo Ubisoft sont des marques de commerce d'Ubisoft Entertainment aux États-unis et/ou autres pays.



0 08888 17319 9

Ubisoft, Inc. • 625 Third Street • San Francisco, CA 94107
© 2006 MTO Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par Ubisoft Entertainment sous licence de MTO. Ubisoft, Ubi.com et le logo d'Ubisoft sont des marques de commerce d'Ubisoft Entertainment aux États-unis et/ou autres pays.

www.ubi.com/ca

UBISOFT

IMPRIMÉ AU CANADA

173199-MNL